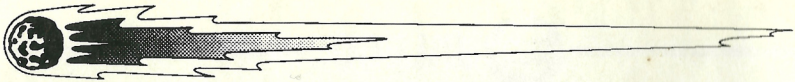
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

JALECO™

NES-JM-FRA

Maniac Mansion®

MANUEL D'INSTRUCTION
GEBRUIKSAANWIJZING

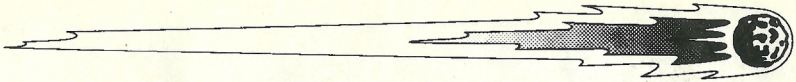


This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.



NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR ACHETE MANIAC MANSION DE JALECO. VOUS AVEZ ENTRE LES MAINS L'UN DES NOUVEAUX JEUX PLEIN D'AVENTURES QUE NOUS AVONS CREES POUR VOTRE N.E.S.

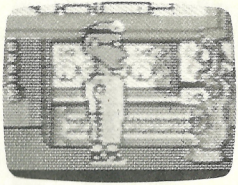
SOMMAIRE PAGE

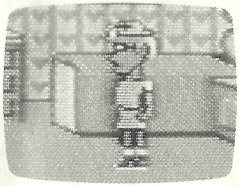
Présentation du manoir "Maniac Mansion" 3
Commencement du jeu 7
Choisissez votre équipe 8
Comment jouer 9
"Scènes–flash" 13
Quelques conseils utiles 14
Touches de commande et verbes spécifiques 15
Clefs, clefs, clefs 16
Indices et remarques diverses 18
Comment prendre soin de votre jeu Jaleco 19

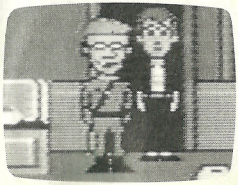
PRESENTATION DU MANOIR "MANIAC MANSION"

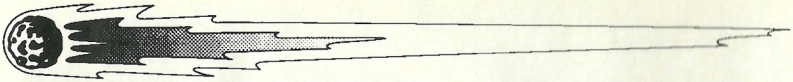
Les habitants de Maniac Mansion sont des gens très étranges: Dr. Fred, un docteur "à la retraite" devenu savant fou; Nurse Edna, ancienne infirmière au comportement aussi bizarre que celui du docteur; Weird Ed, un adolescent "commando" toujours accompagné par son hamster fétiche; et puis, il y a Dead Cousin Ted et le Tentacle et quelqu'un – ou peut-être quelque chose – d'autre...Et que fait une jeune meneuse de bande nommée Sandy dans la cave de Dr. Fred?

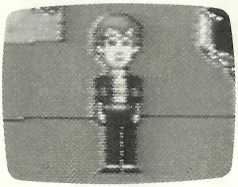
Votre but est de conduire une équipe de trois adolescents (dont le petit ami de Sandy, Dave) dans le manoir afin de sauver Sandy. Au cours de votre exploration, vous allez rencontrer tous les habitants étranges du manoir, et vous allez découvrir l'ambition du Dr. Fred qui est de contrôler le monde entier – un adolescent à la fois.





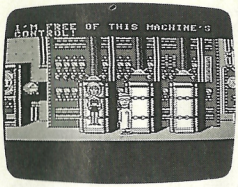


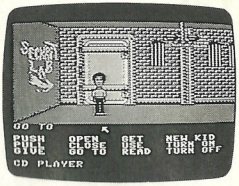


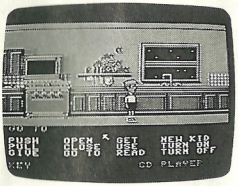


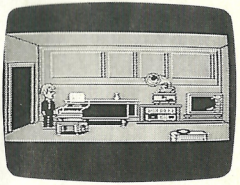
Vous constaterez rapidement que les sept adolescents que vous pouvez choisir possèdent tous des connaissances, des talents et des faiblesses spécifiques. Et tous les habitants étranges du manoir ont des objectifs et des désirs qui peuvent aider ou représenter des obstacles pour votre équipe. L'histoire et la stratégie que vous utilisez pour secourir Sandy seront différentes suivant les personnages que vous choisissez et suivant la manière dont vous réagissez face aux personnes et aux objects qui se trouvent à l'intérieur du manoir.

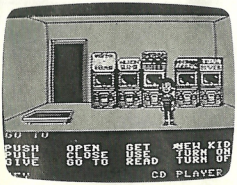
Toutes les histoires possibles dans le cadre de **Maniac Mansion** se présentent comme des puzzles gigantesques et complexes dont les morceaux correspondent à des intrigues. De temps en temps, des "scènes-flash" interviennent comme dans les films pour révéler des indices au sujet de l'histoire et ce qui se passe ailleurs. Au fur et à mesure que vous découvrirez les morceaux du puzzle correspondant à chaque intrigue, vous constaterez rapidement qu'il vous faut résoudre les intrigues dans un ordre spécifique. Vous pouvez toujours utiliser plusieurs stratégies pour obtenir les clefs d'un mystère – mais bien sûr, il y en a toujours une meilleure que les autres. Bonne chance!

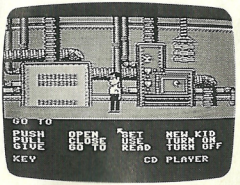

ICM-FREE OF THIS MACHINE'S
CONTROL

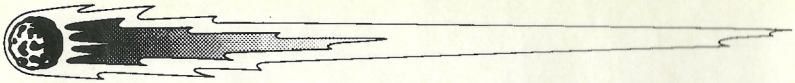

GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
CD PLAYER


GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
KEY CD PLAYER



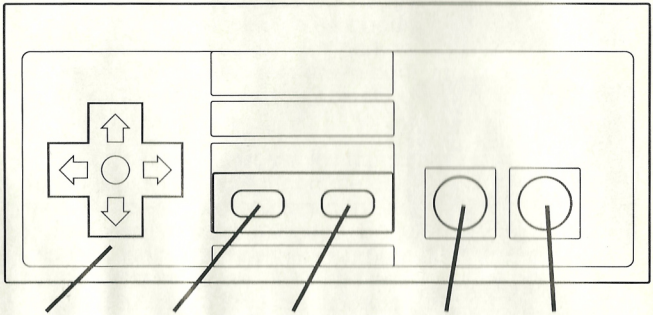

GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
CD PLAYER


GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
KEY CD PLAYER

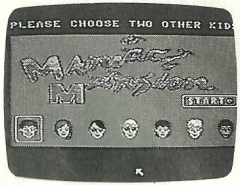


COMMENCEMENT DU JEU

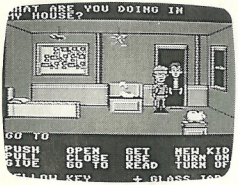
Appuyez sur le Bouton B pour passer des écrans Titres à l'écran de sélection des personnages.



CHOISISSEZ VOTRE EQUIPE



Déplacez la flèche directionnelle au dessus des portraits d'adolescents et appuyez sur le Bouton A lorsque la flèche se trouve sur un adolescent qui vous intéresse. Une courte biographie correspondant à ce personnage apparaîtra alors en haut de l'écran. Dave (le petit ami de Sandy) fera obligatoirement partie de votre équipe, donc vous devez sélectionner deux autres adolescents. Les deux premiers portraits que vous avez retenus seront mis en valeur à l'aide d'un cadre blanc, comme celui de Dave. Le cadre blanc signifie que le personnage correspondant au portrait a été sélectionné pour faire partie de votre équipe. Si vous souhaitez modifier votre choix, "cliquez" à nouveau sur le portrait de l'adolescent de votre choix. Le cadre disparaîtra alors et vous pourrez sélectionner un nouveau portrait. Quelle que soit votre équipe, vous pouvez gagner le jeu, mais l'histoire et les intrigues que vous devrez résoudre seront différentes suivant la combinaison retenue. Lorsque vous avez terminé votre sélection, déplacez la flèche sur le symbole qui marque le début du jeu ("start") et appuyez sur le Bouton A.

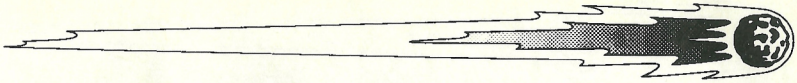


COMMENT JOUER

Après l'écran Titre, vous pourrez apercevoir votre équipe dans l'allée qui se situe juste à côté du manoir. Quand tous les personnages se seront retournés et vous feront face, vous serez responsable des actions de Dave (vous pouvez contrôler un autre adolescent si vous le souhaitez – voir page 15).

1. La ligne de messages est la ligne qui se situe juste en haut de l'écran. Les mots qui apparaissent sur cette ligne peuvent être prononcés par l'un des personnages ou peuvent correspondre à des instructions en rapport avec le jeu (par exemple, "VEUILLEZ CHOISIR DEUX ADOLESCENTS AUTRES QUE DAVE").

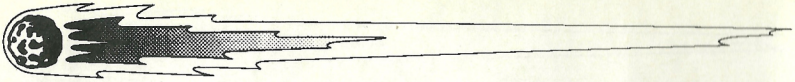
2. La fenêtre d'animation occupe la plus grande partie de l'écran et vous montre les événements qui se déroulent à l'intérieur du manoir. Vous pouvez ainsi voir "par l'oeil de la caméra" la pièce à l'intérieur de laquelle se trouve le personnage en action.



3. La ligne de phrases se situe immédiatement en dessous de la fenêtre d'animation. Vous utilisez cette ligne pour construire des phrases qui correspondent aux instructions que vous souhaitez donner aux personnages.

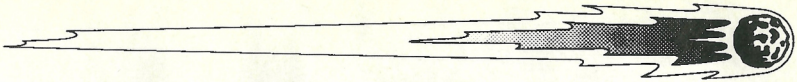
4. Les verbes doivent être sélectionnés parmi les groupes de mots qui se situent dans les colonnes, en dessous de la **ligne de phrases**. Vous serez toujours en mesure de voir les verbes utilisés dans le jeu – ceux-ci resteront identiques pendant toute la durée du jeu. Pour sélectionner un verbe, positionnez le curseur au dessus du mot et appuyez sur le Bouton A. Dans le cas des verbes les plus courants **(c.à.d. Obtenir, Ouvrir et Utiliser)**, vous pouvez sélectionner l'un de ces verbes automatiquement en appuyant sur le Bouton SELECT. Chaque fois que vous appuyez sur le Bouton SELECT, vous déclenchez l'action qui correspond à l'un de ces trois verbes.

5. L'inventaire correspond à l'espace qui se situe en dessous des verbes. Chaque personnage de votre équipe possède son propre inventaire. Celui-ci est vide au début du jeu (sauf pour le lecteur de disques compacts de chaque personnage – voir page 18); à chaque fois qu'un personnage ramasse un objet pendant le jeu, le nom de cet objet est ajouté à la liste de l'inventaire. Le nombre d'objets portés par chaque personnage est illimité. Lorsqu'un inventaire contient plus de quatre articles, une flèche apparaît au milieu de la liste. Utilisez-la pour parcourir la liste de haut en bas.



Les noms (d'objets) peuvent être sélectionnés de deux façons. Vous pouvez sélectionner un nom en plaçant la flèche au dessus de l'objet en question dans la fenêtre d'animation puis en appuyant sur le Bouton A. La plupart des objets qui se trouvent dans le manoir et tous les objets que vous pouvez utiliser pendant le jeu ont un nom. Si un objet a un nom, celui-ci apparaîtra sur la ligne de phrases lorsque vous positionnez la flèche sur l'objet et appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez aussi sélectionner des noms d'objets en "cliquant" les mots qui se trouvent dans l'inventaire.

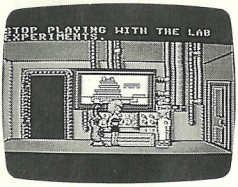
Pour déplacer un personnage, avec l'aide de la manette multidirectionnelle, positionnez votre flèche à l'intérieur de la fenêtre d'animation à l'endroit où vous voulez que votre personnage se rende. Appuyez sur le Bouton A lorsque votre flèche est au bon endroit. Votre personnage se déplacera automatiquement à cet endroit, à condition qu'il soit en mesure de le faire.



Pour dire à un personnage d'exécuter les instructions que vous avez données dans la ligne de phrases, appuyez sur le Bouton A lorsque la flèche se trouve au dessus du dernier objet de la phrase. Par exemple: vous voulez que Dave utilise une clef sur une porte. Appuyez sur le Bouton A lorsque la flèche est sur le verbe "utiliser". Puis positionnez la flèche sur "clef" dans l'inventaire de Dave et appuyez sur le Bouton A. Enfin, positionnez la flèche sur la porte à l'intérieur de la fenêtre d'animation. Assurez-vous que la ligne de phrases affiche "Utiliser la clef sur la porte" et appuyez sur le Bouton A.

Utilisation des verbes: UTILISER, OUVRIR ou OBTENIR. Il existe un moyen plus rapide de former une phrase à l'aide des verbes les plus souvent utilisés dans Maniac Mansion: UTILISER, OUVRIR ou OBTENIR. Il vous suffit de déplacer votre flèche sur un objet qui doit faire partie de la phrase (par exemple "radio"). Appuyez sur le Bouton SELECT pour parcourir les verbes UTILISER, OUVRIR et OBTENIR. Appuyez sur le Bouton A lorsque le verbe qui convient a été inséré dans la phrase. Exemple: UTILISER la sonnette.

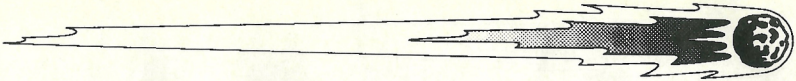
L'utilisation du Bouton SELECT vous permet d'ouvrir rapidement des portes, de ramasser des articles ou d'utiliser des articles qui n'ont pas besoin d'être d'abord mis en marche (ou des articles qui ont déjà été mis en marche).



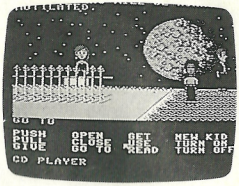
"SCENES-FLASH"

Les "scènes-flash" sont des séquences animées et courtes – comme dans les films – qui peuvent fournir des indices et des informations au sujet des personnages. Lorsqu'une "scène-flash" apparaît sur l'écran, vous ne pouvez pas diriger l'action, donc le texte qui se situe en dessous de la fenêtre d'animation disparaît.

Vous pouvez parcourir une "scène-flash" rapidement en appuyant sur le Bouton B.



QUELQUES CONSEILS UTILES



Lisez la pancarte qui se situe sur le portail. Sélectionnez le verbe "lire". Appuyez sur le Bouton A. Sélectionnez la pancarte. Appuyez sur le Bouton A. Dave se dirigera vers la pancarte et vous dira ce qui y est inscrit par l'intermédiaire de la ligne de messages.

Ordonnez à Dave de marcher en direction du manoir en déplaçant la flèche vers le bord gauche de l'écran et en appuyant sur le Bouton A. Faites-le continuer de marcher vers la gauche jusqu'à ce qu'il arrive devant le manoir.

Pour entrer dans le manoir, essayez la phrase "Tirer le paillasson".

Tout d'abord, sélectionnez "Tirer" en positionnant la flèche sur ce mot dans la liste des verbes et en appuyant une fois sur le Bouton A. "Tirer" apparaît maintenant sur la ligne de phrases.

Deuxièmement, sélectionnez le paillasson en positionnant la flèche au dessus du paillasson et en appuyant sur le Bouton A. "Tirer le paillasson" apparaît maintenant sur la ligne de phrases et en appuyant de nouveau sur le Bouton A, vous pourrez compléter votre instruction.

Troisièmement, si vous tirez le paillasson, vous découvrirez la clef du manoir.

TOUCHES DE COMMANDE ET VERBES SPECIFIQUES

Autre adolescent – Sélectionnez "autre adolescent" à partir du menu pour obtenir la liste des adolescents de votre équipe. Positionnez la flèche sur l'adolescent que vous voulez contrôler et appuyez sur le Bouton A.

Souvenez-vous que votre équipe doit comporter deux membres supplémentaires pour pouvoir sauver Sandy. Chaque personnage joue un rôle important au sein de votre équipe. Votre rôle consiste à découvrir dans quelle mesure ils peuvent aider à secourir Sandy.

Bouton START – Si vous appuyez sur le Bouton START au cours du jeu, vous serez renvoyé à l'écran qui vous permet de sauvegarder le jeu.

Quatre choix s'offrent à vous sur l'écran de sauvegarde:

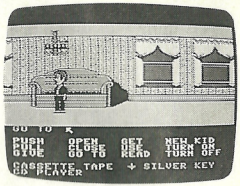
Retour au manoir – vous renverra à la situation que vous venez de quitter dans le jeu en cours.

Sauvegarde du jeu – vous permet de sauvegarder les progrès que vous avez réalisés dans le jeu en cours.

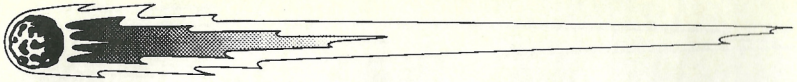
Restitution du jeu sauvegardé – vous renverra à l'endroit où vous avez sauvegardé votre jeu la dernière fois.

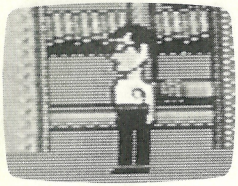
Nouveau jeu – Commence un nouveau jeu.

Clefs, clefs, clefs – Plusieurs clefs se trouvent à l'intérieur du manoir – toutes servent à quelque chose.

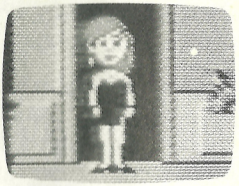


Que peuvent faire les enfants? – Tous les enfants possèdent des talents spécifiques; au moment de choisir les membres de votre équipe, il est important de faire un choix judicieux. Voici un résumé rapide de ce que les enfants peuvent faire:

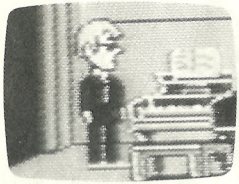




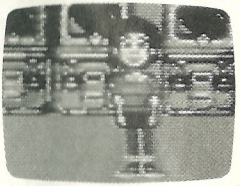
Bernard peut réparer des objets s'il possède les outils appropriés.



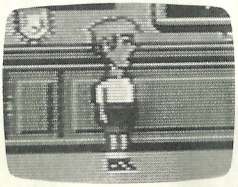
Razor a des dons musicaux.



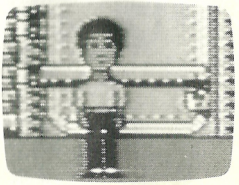
Syd est aussi musicien.



Wendy souhaite devenir romancière.

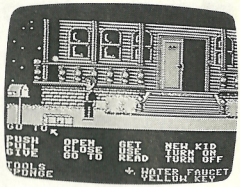


Jeff peut réparer les téléphones.



Michael est photographe et peut développer des pellicules.

INDICES ET REMARQUES DIVERSES



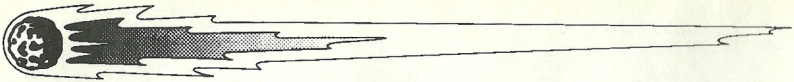
Lecteurs de disques compacts – chaque enfant possède un lecteur de disques compacts. Lorsque celui-ci est en marche, vous pouvez entendre une musique de fond sur un "thème" spécifique. Si vous éteignez le lecteur de disques, le personnage ne peut plus entendre la musique de fond. REMARQUE: Chaque enfant possède un lecteur de disques compacts. Pour éliminer tous les fonds musicaux, les trois lecteurs de disques doivent être éteints.

Le colis – Au cours du jeu, un colis sera déposé à côté de la boîte aux lettres, à l'extérieur du manoir. Vous saurez quand le colis arrivera car le facteur sonnera à la porte du manoir. Allez chercher ce colis!!! Ou au moins, empêchez Weird Ed de mettre la main dessus. Vous aurez besoin de quelque chose qui se trouve sur la boîte. Le paquet lui-même s'avérera utile également!

Tableau d'informations – Voici quelques indices supplémentaires:

Voici quelques indices supplémentaires:

- Etre envoyé dans le donjon n'est pas forcément mauvais signe. Au contraire, cela peut s'avérer utile.
- Il y a une pierre qui branle dans le donjon.
- Parfois, vous pouvez éviter quelqu'un en faisant en sorte qu'un enfant soit capturé, ce qui crée une diversion.
- La lampe de poche est utile dans les endroits sombres.

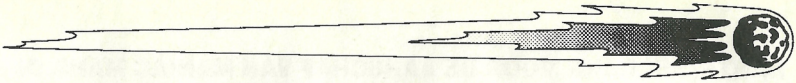


PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU JALECO

* Cette cartouche de jeu Jaleco est un appareil de précision équipé de circuits électroniques complexes. Evitez de la soumettre à des chocs intempestifs ou à des températures extrêmes. N'essayez jamais d'ouvrir la cartouche ou de la démonter.
* Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau afin de ne pas endommager les circuits du jeu.
* Vérifiez que votre console NES soit toujours HORS TENSION quand vous insérez ou retirez la cartouche de jeu.
* Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension. Des anomalies de fonctionnement ou des dégâts pourraient en résulter.

⚠ ATTENTION ⚠
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un defaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.



FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat. Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition. Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

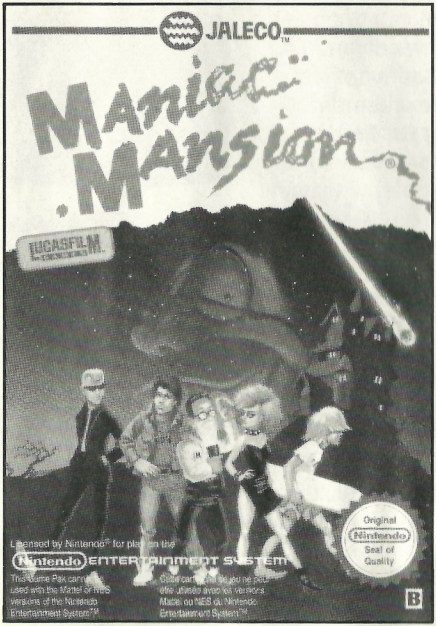
BANDAI B. V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

HARTELIJK DANK VOOR DE AANSCHAF VAN MANIAC MANSION VAN JALECO. DIT IS EEN VAN DE VELE NIEUWE EN SPANNENDE SPELLEN DIE WIJ VOOR HET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PRODUCEREN.

INHOUD PAGINA

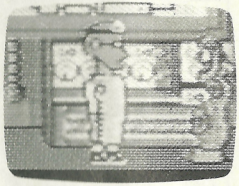
Wat achtergrondinformatie over Maniac Mansion 22
Hoe begint het spel? 26
Hoe kies je een team? 27
Het spelen van het spel 28
Tussenscènes 32
Suggesties 33
Speciale werkwoorden en functietoetsen 34
Sleutels, sleutels en nog eens sleutels 35
Tips en opmerkingen 37
Zorg goed voor je Jaleco spel 38

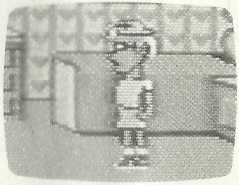


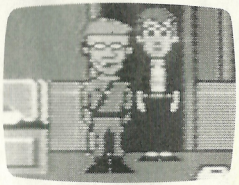
WAT ACHTERGRONDINFORMATIE OVER MANIAC MANSION

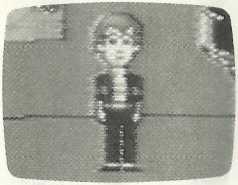
Er woont raar volk in Maniac Mansion: Dr. Fred, een "gepensioneerde" dokter en nu een waanzinnige wetenschapper; Zuster Edna zat vroeger in de verpleging en is nu net zo vreemd als onze vriend de dokter; Weird Ed, een jonge commando met een hamsterverering; en dan hebben we nog de dode neef Dead Cousin Ted, de Tentacle en iemand (of iets) anders ...En wat doet die aardige cheerleader Sandy in de kelder van Dr. Fred?

De bedoeling van het spel is om een team van drie tieners uit de buurt (waaronder Dave, de vriend van Sandy) door dit gekkenhuis te leiden om Sandy te redden. Op je verkenningstocht kom je alle vreemde bewoners van het huis tegen en je ontdekt Dr. Freds ambitie om de hele wereld te overheersen, tiener voor tiener.



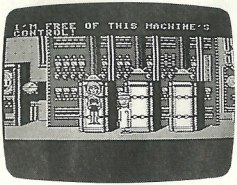


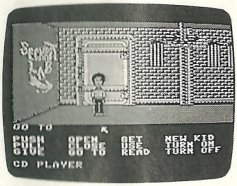


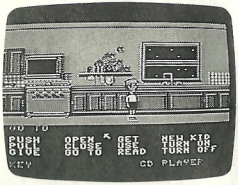


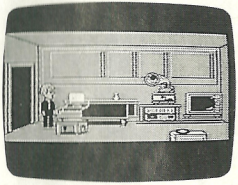
Je zult ontdekken dat elk van de zeven tieners waar je uit kunt kiezen speciale vaardigheden heeft en sterke en zwakke punten. Bovendien hebben alle bewoners van het huis huis een speciaal doel of wensen die je team kunnen helpen of belemmeren, het hangt er maar net van af hoe je met ze omspringt. Het verhaal (en de manier waarop je Sandy kunt redden), verschilt afhankelijk van de tieners die je voor je team kiest en hoe je met de mensen en dingen in het huis zelf omgaat.

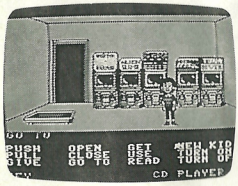
Ieder mogelijk verhaal in **Maniac Mansion** is eigenlijk een grote ingewikkelde puzzel die uit tal van kleinere puzzels bestaat. Af en toe krijg je in zogenaamde tussenscènes, zoals je in een film ziet, bepaalde aanwijzingen over het verhaal en over wat er verder in het huis gebeurt. Naarmate je de kleinere puzzels in ieder verhaal oplost, kom je er achter dat de meeste puzzels in een bepaalde volgorde opgelost moeten worden. Er zijn verschillende manieren om iets voor elkaar te krijgen, maar er is natuurlijk altijd één manier die de beste is. Veel succes!

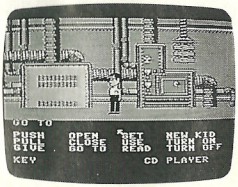

I'M FREE OF THIS MACHINE'S
CONTROL

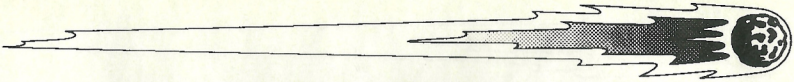

GO TO
PUSH
CYCLE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN OFF
CD PLAYER


GO TO
PUSH
CYCLE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN OFF
KEY
CD PLAYER



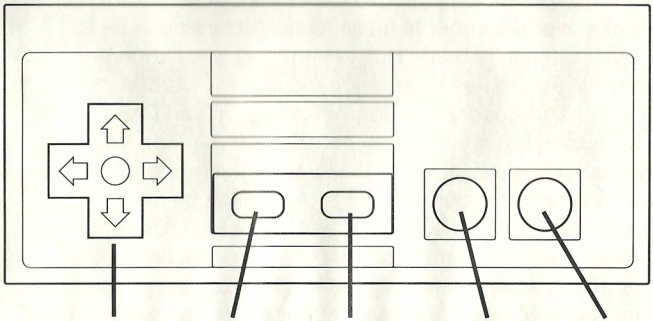

GO TO
PUSH
CYCLE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN OFF
KEY
CD PLAYER

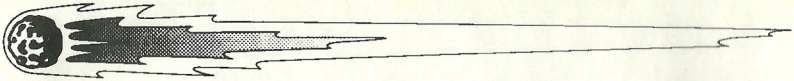

GO TO
PUSH
CYCLE
OPEN
CLOSE
GO TO
GET
USE
READ
NEW KID
TURN OFF
KEY
CD PLAYER



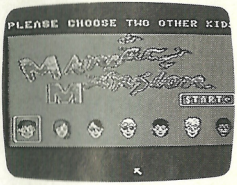
HOE BEGINT HET SPEL?

Druk op "B" om van de titelschermen verder te gaan naar het keuzescherm voor de teamleden.

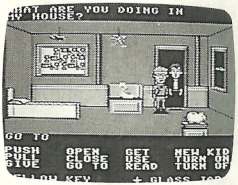




HOE KIES JE EEN TEAM?



Beweeg de pijl met behulp van de vierpuntsdruktoets langs de gezichten van de tieners en druk op de A knop wanneer de pijl de tiener aanwijst waar je wat over te weten wilt komen. Bovenin het scherm krijgt je een korte biografie over die tiener te lezen. Dave (de vriend van Sandy) is altijd in je team, dus je kunt nog twee anderen kiezen. De eerste twee gezichten die je kiest worden met een witte rand geaccentueerd, net zoals dat van Dave. De witte rand betekent dat de betreffende persoon voor jouw team is gekozen. Als je je keuze wilt veranderen, hoef je alleen maar opnieuw op A te drukken bij het gezicht van degene die je uit je team wilt halen. De rand verdwijnt dan en je kunt iemand anders kiezen. Je kunt het spel met ieder willekeurig team winnen, maar het verhaal en een groot deel van de puzzels die je moet oplossen zijn voor iedere combinatie weer anders. Wanneer je klaar bent met het kiezen van je team, beweeg je de pijl naar het “start” plaatje en druk je op de A knop.

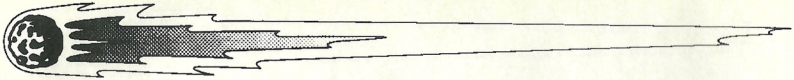


HET SPELEN VAN HET SPEL

Na de titelschermen krijg je je team te zien, op de oprijlaan naar het huis. Wanneer ze zich allemaal hebben omgedraaid en je aankijken, kun je de handelingen van Dave besturen (als je wilt kun je overschakelen naar een "New Kid", zie pagina 34).

1. De boodschapregel is de regel helemaal bovenin het scherm. De woorden die de personen uitspreken worden in deze regel getoond, evenals boodschappen die met het spel te maken hebben (bijvoorbeeld "PLEASE SELECT TWO KIDS BESIDES DAVE" = A.u.b. twee anderen kiezen behalve Dave).

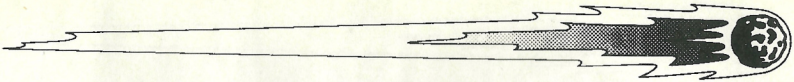
2. Het animatievenster beslaat het grootste deel van het scherm, waar de getekende wereld van het huis te zien is. Het geeft een camerabeeld van de kamer waar de persoon zich bevindt die op dat moment meespeelt.



3. De zinregel bevindt zich pal onder het verhaalvenster. Je kunt deze regel gebruiken om zinnen te maken waarmee je de personages opdrachten kunt geven.

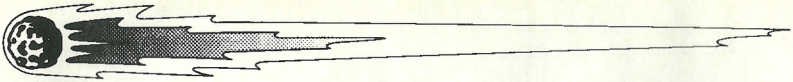
4. Werkwoorden moeten worden gekozen uit de woorden in de kolommen onder **de zinregel**. De werkwoorden die in het spel gebruikt kunnen worden zijn altijd allemaal te zien en veranderen niet in de loop van het spel. Voor het kiezen van een werkwoord plaats je de cursor op het woord en druk je op A. Voor de werkwoorden die het meest worden gebruikt **(d.w.z. Get (halen), Open (openen) en Use (gebruiken)**, kun je op de selectknop drukken om een van deze werkwoorden automatisch te kiezen. Telkens wanneer je op de selectknop drukt wordt een van deze drie werkwoorden geactiveerd.

5. De inventaris is het gedeelte onder de werkwoorden. Ieder teamlid heeft zijn of haar eigen inventaris. Aan het begin van het spel is de inventaris leeg (met uitzondering van de CD-speler van ieder teamlid, zie pagina 37). Wanneer iemand tijdens het spel een voorwerp oppakt, wordt de naam van dat voorwerp aan de inventaris van de betreffende persoon toegevoegd. Het aantal voorwerpen dat iemand met zich mee kan dragen is onbeperkt. Wanneer er meer dan vier voorwerpen in een inventaris zijn, verschijnt er een pijlplaatje in het midden van de lijst. Je kunt deze pijl gebruiken om de lijst naar boven of beneden te 'scrollen'.



Zelfstandige naamwoorden (voorwerpen) kunnen op twee manieren worden gekozen. Je kunt een zelfstandig naamwoord kiezen door de pijl op een voorwerp in het verhaalvenster te plaatsen en op A te drukken. De meeste voorwerpen in het huis en alle voorwerpen die je in het spel kunt gebruiken hebben een naam. Als een voorwerp een naam heeft is deze op de zinregel te zien wanneer je de pijl op dit voorwerp plaatst en op A drukt. Je kunt ook een voorwerp kiezen door bij het woord in de inventarislijst op A te drukken.

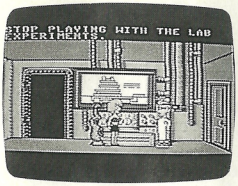
Als je een personage wilt verplaatsen, beweeg je de pijl naar een plaats in het verhaalvenster waar je die persoon naar toe wilt bewegen. Wanneer de pijl op de juiste plaats is druk je op A. Je personage beweegt automatisch naar die plaats, zolang hij of zij daartoe in staat is.



Als je iemand de opdracht wilt geven die in de zinregel staat, druk je op de A knop wanneer de pijl op het laatste voorwerp staat dat in de zin voorkomt. Voorbeeld: je wilt dat Dave een sleutel in de deur gebruikt. Wanneer de pijl op het werkwoord Use (gebruiken) staat, druk je op de A knop. Daarna beweeg je de pijl naar de sleutel in de inventaris van Dave en je drukt weer op de A knop. Tenslotte beweeg je de pijl naar de deur in het verhaalvenster. Controleer of er "Use key in door" (Sleutel in deur gebruiken) staat in de zinregel en druk nogmaals op de A knop.

Het gebruik van de werkwoorden USE (gebruiken), OPEN (openen) en GET (halen). Je kunt nog sneller een zin maken met een van de meest gebruikte werkwoorden in Maniac Mansion: USE, OPEN en GET. Je beweegt je pijl gewoon over een voorwerp dat je in je zin wilt gebruiken (zoals bijvoorbeeld "radio"). Dan druk je op de selectknop om de werkwoorden door te lopen: USE, OPEN en GET. Druk op de A knop wanneer het juiste werkwoord in de zin is gevoegd. Voorbeeld: "USE Doorbell" (Deurbel gebruiken).

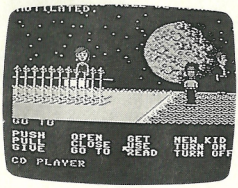
Door de selectknop op deze manier te gebruiken kun je snel deuren openen, voorwerpen oprapen of voorwerpen gebruiken die niet eerst "aangezet" hoeven te worden (of voorwerpen die al zijn aangezet).



TUSSENSCENES

Tussenscènes zijn korte tekenfilmscènes die je aanwijzingen en informatie kunnen geven over de personages. Wanneer je een tussenscène bekijkt, hoef je verder geen opdrachten te geven. Daarom verdwijnt de tekst onder het verhaalvenster.

Met behulp van de B knop kun je een tussenscène snel vooruit spelen.



SUGGESTIES

Lees het bord op het hek. Wijs de pijl naar het werkwoord "Read" (lezen). Druk op A. Wijs de pijl naar het bord. Druk op A. Dave loopt nu naar het bord toe en vertelt je in de boodschapregel wat er op het bord staat.

Geef Dave opdracht om naar het huis te lopen door de pijl naar de linkerkant van het scherm te bewegen en op de A knop te drukken. Laat hem nu verder naar links lopen totdat hij voor het huis is.

Om het huis binnen te gaan, kun je de zin "Pull door mat" (Aan deurmat trekken) proberen.

Kies **eerst** "Pull" (trekken) door je pijl op dat woord in de werkwoordlijst te plaatsen en eenmaal op A te drukken. Je krijgt nu "Pull" (trekken) op de zinregel te zien.

Daarna kies je de mat, door je pijl op de mat te plaatsen en op A te drukken. Je krijgt nu "Pull door mat" (Aan deurmat trekken) op de zinregel te zien en wanneer je de A knop indrukt wordt deze opdracht uitgevoerd.

En uiteindelijk zie je nadat de deurmat is weggetrokken de sleutel die je nodig hebt om het huis binnen te komen.

SPECIALE WERKWOORDEN EN FUNCTIETOETSEN

New Kid (Iemand anders) – Kies "New Kid" op het menu zodat je een lijst op het scherm krijgt te zien met iedereen in je groep. Beweeg de pijl naar degene die je wilt activeren en druk op de A knop.

Vergeet niet dat je twee andere teamleden nodig hebt om Sandy te redden. Iedereen is een onmisbaar element in je team. Jouw taak is nu om erachter te komen hoe ze je kunnen helpen.

Startknop – Op ieder moment in het spel kun je op de Startknop drukken, waardoor je naar het save game scherm van het spel gaat.

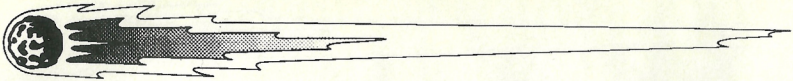
Op het opslagscherm zijn vier keuzes beschikbaar:

Back to the Mansion (Terug naar het huis) – Hiermee ga je weer terug naar het punt waar je dit spel hebt verlaten.

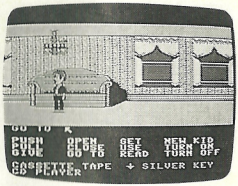
Save Game (Spel opslaan) – Hiermee worden je vorderingen in het huidige spel bewaard.

Restore Saved Game (Opgeslagen spel terugbrengen) – Hiermee kom je terug op het punt waar je je vorige spel hebt bewaard.

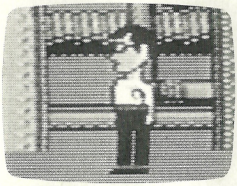
New Game (Nieuw spel) – Hiermee wordt het spel opnieuw gestart.



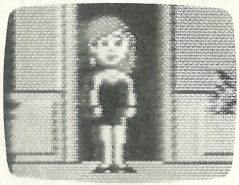
Sleutels, sleutels en nog eens sleutels – In het huis zijn verschillende sleutels verborgen, en je kunt ze allemaal ergens voor gebruiken.



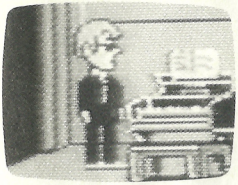
Wat kunnen de tieners doen? – De tieners zijn allemaal heel goed in iets en het is belangrijk dat je je team verstandig kiest. Hier is een opsomming van wat de tieners allemaal kunnen doen:



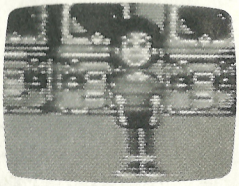
Bernard kan met het juiste gereedschap dingen repareren.



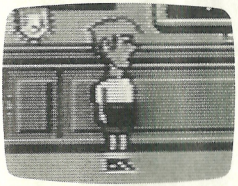
Razor is bijzonder muzikaal.



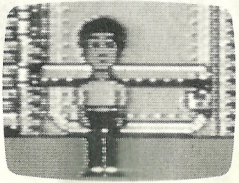
Syd kan ook muziek maken!



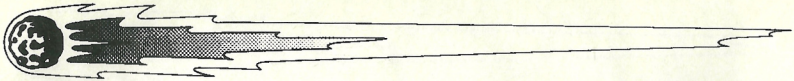
Wendy wil graag schrijfster worden.



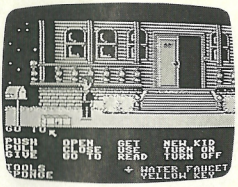
Jeff kan de telefoon repareren.



Michael is fotograaf en kan films ontwikkelen.



TIPS EN OPMERKINGEN

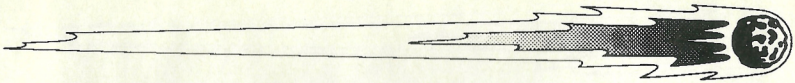


CD-spelers – Iedere tiener heeft zijn of haar eigen CD-speler. Wanneer de CD-speler aan is, hoor je op de achtergrond een "themamuziekje". Als je de CD-speler uit zet is er geen achtergrondmuziek bij dit personage te horen. N.B.: Iedere tiener heeft een CD-speler. Als je alle themamuziekjes wilt uitschakelen moeten alle drie de CD-spelers worden uitgezet.

Het pakje – Tijdens het spel wordt er een pakje achtergelaten bij de brievenbus voor het huis. Wanneer de postbode aanbelt weet je dat het pakje er is. Zorg ervoor dat je dat pakje gaat halen!!! En zorg er in ieder geval voor dat Weird Ed het pakje niet in handen krijgt. Je hebt iets van de doos nodig. Het pakje zelf kan ook heel goed van pas komen!

Bulletin – Hier zijn nog een paar tips:

- Als je naar de kerker wordt gestuurd hoeft dat nog niet zo erg te zijn. Het kan zelfs een uitkomst zijn.
- In de kerker is een losse steen.
- Soms lukt het om langs iemand te komen door een ander teamlid te laten pakken, dit zorgt voor de nodige afleiding.
- Op donkere plekken kun je de zaklantaarn goed gebruiken.



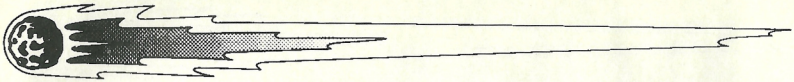
ZORG GOED VOOR JE JALECO SPEL

* Deze Jaleco spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.
* Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigd het spel.
* Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.
* Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.



90 DAGEN GARANTIE

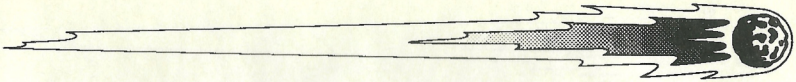
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

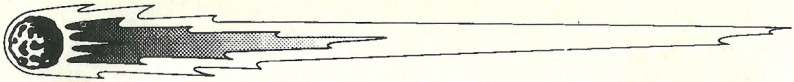
BANDAI B.V. ('BANDAI') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ('Pak') (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen. Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

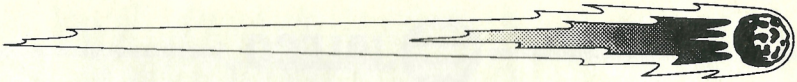
BANDAI B.V.
Nintendo Service – Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service – Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van BANDAI – tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie). Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.







Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd.
Maniac Mansion® is a registered trademark of
LucasArts Entertainment Company.
©1990 Jaleco Ltd.

Printed in Japan
Imprimé au Japon